

## Revive (KSR v1.2)

### Vorbereitungen

#### Spielplan

- 5 S-Teile gemischt offen auf S-Felder des Plans, 25 andere Teile verdeckt auslegen.  
**Option 3:** die beiden großen Kristalle verwenden, sie sollten nicht einander benachbart liegen.
- 4 Eckteile offen auslegen, übrige aus dem Spiel.
- (Bürger-)Karten, Maschinen-Plättchen nach Farben sortiert und Slot-Module verdeckt mischen
- Display: 5 Karten, je 3 Maschinen-Plättchen, 5 Slot-Module offen auslegen. Im Spiel genommene Dinge immer gleich ersetzen!
- Kisten verdeckt stapeln
- Energie und Aktionswürfel bereithalten
- Kleine Artefakte (2 SP) auf Planfeld stapeln, Spielende-Plättchen (4 SP) obenauf
- Große Artefakte (Spielerzahl auf Rückseite beachten) einzeln auf Kraterfelder des Plans  
**Variante** „Längeres Spiel“: Artefakte für 1 Spieler mehr auslegen, bei 4 Spielern 2 kleine Artefakte zu den Kratern legen

#### Spieler

- Spieler-Tableau vor sich auslegen.
- Stamm-Tableaus zufällig austeilen oder rückwärts bis zum Startspieler wählen, an Spieler-Tableau legen. Sonnenseite sichtbar (**Option 2:** Mondseite)
- 3 Maschinenmarker (grau, grün, gelb) auf Feld 1 des jeweiligen Pfades legen.
- 1 Energie in den Energiespeicher (mittleres Feld).
- 6 Start-Karten mit gleichen Buchstaben nehmen.  
**Option 4:** Alle Karten A-D und S mischen, je 7 austeilen und 3x 2 Karten per Draft nehmen.
- Karten mischen und 3 verdeckt rechts neben Spieler-Tableau stapeln, 3 offen („aktiv“) unter Stamm-Tableau legen.
- 1 zufällige Artefakt-Karte, **Variante:** jedem 2 austeilen, aus der man 1 fürs Spiel wählt.
- 1 Spielhilfe (Karte)
- 5 kleine und 3 große Gebäude links auf Stamm-Tableau stellen.
- 7 Meeple (Bevölkerung) auf die Felder des Stamm-Tableaus.
- 2 Bauern: 1 als SP-Zähler auf 0, 1 auf unteres Feld der Pausen-Leiste auf Plan
- 20 Fortschritt-Marker: 15 entlang der Maschinen-Pfade verteilen, 5 unten auf das Stamm-Tableau
- 4 Ressource-Marker auf untere Felder der Ressource-Leisten
- Start-Ressourcen: Startspieler: 1 Kristall, Spieler 2: zusätzlich 1 Zahnrad, Spieler 3: zusätzlich 1 Buch, Spieler 4: zusätzlich 1 Nahrung, also je 1 der 4 Ressource-Typen.

### Konzepte

- **Kristalle** sind Joker-Ressourcen, die jederzeit in eine andere getauscht werden können.
- **Blaue SP** werden während des Spiels gezählt, dabei ggf. (bis zum Stand von 25 SP) Boni nehmen.
- **Violette SP** werden erst bei Spielende auf der Leiste gezählt, Boni gibt es dann keine mehr.
- **Fortschritt:** auf Maschinen-Pfaden (ggf. von beiden Seiten) erreichte Fortschrittsmarker entfernen (schalten Belohnung frei) und auf unterstes freies Feld der Fortschritt-Leiste legen (ggf. Bonus).  
Zahl des ersten freien Feldes = SP bei Spielende.
- **Maschinen-Pfad:** sobald Feld freigeschaltet, vertiefte Felder mit Maschinen-Plättchen belegen. Maschinen 1x mit Energie aktivierbar. Artefakte erhält man sofort, SP-Kartenboni bei Spielende.
- **Reichweite:**  
Wichtig bei -> Erkunden, -> Besiedeln, -> Bauen. Erforschte Felder zwischen Start- und Ziel. Nur zu Beginn ab Mitte, später ab Gebäude oder Meeple. Je Feld 1 Nahrung abgeben. Zusätzliche Reichweite durch Maschinen oder Technologien bedeutet, dass man entsprechend weniger zahlt.

### Rundenablauf

Beginnend beim Startspieler wird reihum gezogen. In einem Zug macht man

- bis zu 2 Aktionen (gleiche oder verschiedene)
  - > Karte spielen
  - > Schalter benutzen
  - > Erkunden
  - > Besiedeln
  - > Bauen
  - oder
- -> Pause machen

Zusätzlich können beliebig viele -> Freie Aktionen ausgeführt werden.

Wird das letzte große Artefakt vom Plan genommen, hat jeder andere Spieler noch genau einen Zug, dann endet das Spiel.

### Karte spielen

Aktive Karte in freien Slot stecken, alle auf Karte und im Slot sichtbaren Dinge mit gleicher (Karten-)Farbe dahinter in beliebiger Reihenfolge nehmen. Mehr als eine Karte je Slot nur an bereits gelegte Karten mit Slot-Symbol am Rand.

Nutzen: Ressourcen, Tausch von Ressourcen, neues Slot-Modul, Maschinenpfad-Schritte, Stamm-Fähigkeit nutzen (Marker auf Fortschritts-Leiste)

## Schalter benutzen

1x je Runde möglich, Schalter-Plättchen von „grün“ nach „rot“, 1 Ressource nehmen (kein Kristall).

**Option 1:** stattdessen oberen Effekt einer gespielten Karte eines Mitspielers verwenden. Dieser legt seine Karte rechts verdeckt bei sich ab. Eigene Karten dürfen so nicht genutzt werden!

## Erkunden

Verdecktes Planteil wählen und

- Kosten auf Rückseite plus -> Reichweite bezahlen,
- Abgebildete SP erhalten,
- Karte aus Display in aktiven Bereich legen (außer bei Erkunden großer Kristalle),
- Teil umdrehen und beliebig ausrichten,

Nutzen: Besitzer angrenzender Gebäude erhalten ggf. Belohnungen (ggf. ab aktivem Spieler reihum).

## Besiedeln

Lokation – klein (Stadt) oder groß (Eckfeld) - auf Plan wählen, wo man noch nicht vertreten ist und

- Meeple vom Stamm-Tableau nehmen, Reihenfolge beachten (von unten nach oben)
- Kosten (Bücher) plus -> Reichweite bezahlen,
- Zusätzlich 1 Buch an jeden Spieler abgeben, der dort bereits einen Meeple hat

Nutzen: 5. Kartenslot seitlich öffnen (Karten können beliebig gedreht werden), Artefakte und weitere Boni (Energie, Kiste, SP), individuelle Vorteile des Stammes.

## Bauen

Freies Sandfeld als Bauplatz auf Plan wählen und

- Kleines oder großes Gebäude vom Stamm-Tableau nehmen
- Kosten (Zahnräder) plus -> Reichweite bezahlen,

Nutzen von angrenzenden Feldern:

- Schritte auf Maschinenpfad (gr. Gebäude x2)
- Kristalle (gr. Gebäude x2)
- Belohnungen von Wasserfeldern, die man nicht bereits zuvor durch andere Gebäude erhalten hat, auch bei großem Gebäude nur einfach.

## Pause machen

Zuvor noch unverbrauchte Energie nutzen, dann

- Alle Energie von Maschinen zum Energiespeicher,
- Alle rechts verdeckten Karten aktivieren,
- Alle Karten aus Slots rechts verdeckt weglegen,
- Schalter auf „grün“
- Bauer auf Pausenleiste vorrücken, Belohnung von diesem oder einem vorherigen Feld nehmen (Schritt 4: zusätzlich Artefakt aus Spiel nehmen).

## Freie Aktionen

können jederzeit und beliebig oft im eigenen Zug genutzt werden.

Manche Stämme haben Technologien für weitere Handlungsoptionen oder Maschinen, die durch -> Besiedeln freigeschaltet wurden.

Diese können in gleicher Weise genutzt werden.

## Handel

Tausche Kristall zu Zahnrad / Buch / Nahrung.

## Maschine nutzen

1 Energie aus Energiespeicher auf ungenutzte Maschine legen und ihren Effekt sofort nutzen.

## Kiste öffnen

Decke eine Kiste auf und erhalte ihren Inhalt.

## Spielende

Der Spieler, der das letzte große Artefakt aus dem Spiel nimmt (auch wenn er es selbst nicht erhalten sollte), nimmt das Spielende-Plättchen. Nach seinem Zug kommen alle anderen Spieler noch einmal zum Zug, dann endet das Spiel. In dieser Schlussrunde stehen kleine Artefakte (2 SP) anstatt der großen in beliebiger Zahl zur Verfügung.

Violette SP auf der Zählleiste abtragen (keine Boni):

- Kleinste sichtbare Zahl der Fortschrittsleiste
- Technologie-Punkte auf Stamm-Tableau
- SP großer Lokationen (Eckfelder) mit Meeple
- Kartenboni von Maschinenpfaden
- 4 SP für das Spielende-Plättchen
- 2 SP je kleines Artefakt
- 1 SP für je 5 übrige Ressourcen
- Punkte für die Artefakt-Karte. Jede Artefakt-Sorte wird einmal mehr gewertet, als man davon Plättchen gesammelt hat.

Der Spieler mit den meisten SP gewinnt, bei Gleichstand: > übrige Ressourcen > Summe aller Schritte auf den Maschinenpfaden.

## Stamm-Fähigkeiten (F) Technologien (T)

### NÀDAIR - Sonnenseite

- F: erhalte 2 Bücher
- T: darf Bücher statt Zahnrad / Nahrung zahlen
- T: bei Anwendung der St.-Fähigkeit: 1 Buch + 1 SP
- T: Reichweite: Wald- / Wasser-Felder nicht zählen

### NÀDAIR - Mondseite

nimm bei Beginn 5 Waldteile

- F: 1 Kristall + Reichweite zahlen, Waldteil auf Sandfeld, für diesen und jeden in Gruppe verbundenen Wald je 1 Buch. Gebäude geben Besitzern Schritt auf grünem Maschinenpfad.
- T: mit Büchern statt Zahnrad / Nahrung zahlen
- T: bei Anwendung der St.-Fähigkeit: bis zu 3 Bücher in SP wandeln
- T: Reichweite: Wald- / Wasser-Felder nicht zählen

### HOFSTADTERIANS - Sonnenseite

- F: 1 Ressource (kein Kristall) für jedes Wasserfeld neben einem eigenen Gebäude
- T: jederzeit 2 Ressourcen in 1 Kristall tauschen
- T: Besiedeln: keine Bücher an andere Spieler
- T: Reichweite: +1

### HOFSTADTERIANS - Mondseite

nimm bei Beginn 5 Tempel

- F: 1 Kristall + Reichweite zahlen, Tempel auf Wasserfeld und dessen Belohnung erhalten (unabhängig von Gebäuden). Reichweite auch ab Tempel möglich
- T: jederzeit 2 Ressourcen in 1 Kristall tauschen
- T: Besiedeln: keine Bücher an andere Spieler
- T: Reichweite ab Tempel: +2

### ]0X49[ - Sonnenseite

- F: 1 Nahrung in 2 SP tauschen
- T: Erkunden: 1 Nahrung weniger zahlen
- T: einmalig und sofort 1 Meeple im Spiel auf andere kleine Lokation verschieben, keine Zahlung von Büchern an andere Spieler.
- T: Maschine: Erkunden mit beliebiger Reichweite

### ]0X49[ – Mondseite

nimm bei Beginn 5 Zielscheiben

- F: Zielscheibe auf Sandfeld oder Lokation ohne eigenes Gebäude / Meeple. Beim späteren Bauen / Besiedeln -2 Einheiten der Kosten zahlen. Tut dies ein anderer Spieler dort vor Dir, erhalte die Baukosten der Aktion (ohne Reichweite und extra Bücher). Danach Zielscheibe entfernen.
- T: *gleich wie Sonnenseite*

### KUNIBAN - Sonnenseite

- F: für 1 Nahrung 1 Karte nehmen
- T: erhalte mit jeder neuen grauen / grünen / gelben Karte 1 Zahnrad / Buch / Nahrung
- T: für 1 Kristall 1 Karte aus Slot auf den verdeckten Stapel rechts legen
- T: Maschine: 1 aktive Karte oberen Effekt nutzen, Karte verdeckt rechts ablegen

### KUNIBAN - Mondseite

nimm bei Beginn 5 Sandteile

- F: Reichweite zahlen, Sandteil auf Korn-/Wald-/Berg-Feld ohne Gebäude oder Marker legen und farblich passende Karte aus Display in aktiven Bereich legen.  
Wer auf dem so markierten Feld baut, erhält 1 SP.
- T: *gleich wie Sonnenseite*

### FORMICA - Sonnenseite

- F: bis zu 3x 1 Kristall = Zahnrad + Buch + Nahrung
- T: beim Bauen für jedes angrenzende Bergfeld 1 Zahnrad weniger zahlen
- T: Jederzeit: 1 Kristall = 2 gleiche Ressourcen
- T: Maschine: 1 Kristall erhalten

### FORMICA - Mondseite

nimm bei Beginn 5 Werkstatt-Teile

- F: 1 Kristall zahlen, Werkstatt auf Korn-/Wald-/Berg-Feld legen 1 Schritt auf farblich passendem Maschinenpfad machen. Erkunden / Bauen / Besiedeln in Nachbarschaft einer (oder mehrerer) Werkstätten reduziert Baukosten um 1 Einheit.
- T: beim Bauen für jedes angrenzende Bergfeld 1 Zahnrad weniger zahlen
- T: Jederzeit: 1 Kristall = 2 gleiche Ressourcen
- T: sofort Schalter aktivieren. Schalter benutzen: unteren Effekt der Karte eines Mitspielers nutzen.

### VUKUNTUR - Sonnenseite

- F: sofort Erkunden / Bauen / Besiedeln mit Reichweite +1
- T: Reichweite +1
- T: sofort 1 Kiste + 1 Kristall, ab jetzt 1 Kristall zusätzlich bei jeder neuen Kiste
- T: Reichweite +1

### VUKUNTUR – Mondseite

nimm bei Beginn die Falken-Figur und stelle sie auf die Schlucht in der Planmitte. Für Reichweite nutzbar.

- F: je sichtbares F.-Symbol Falke bis zu 3 Felder weit ziehen (und so neue Reichweite erschließen)
- T: Aktion neben Falken kostet 1 Einheit weniger
- T: sofort 1 Kiste + 1 Kristall, ab jetzt 1 Kristall zusätzlich bei jeder neuen Kiste
- T: bei Anwendung der St.-Fähigkeit: 3 Ressourcen vom Feld des Falken erhalten